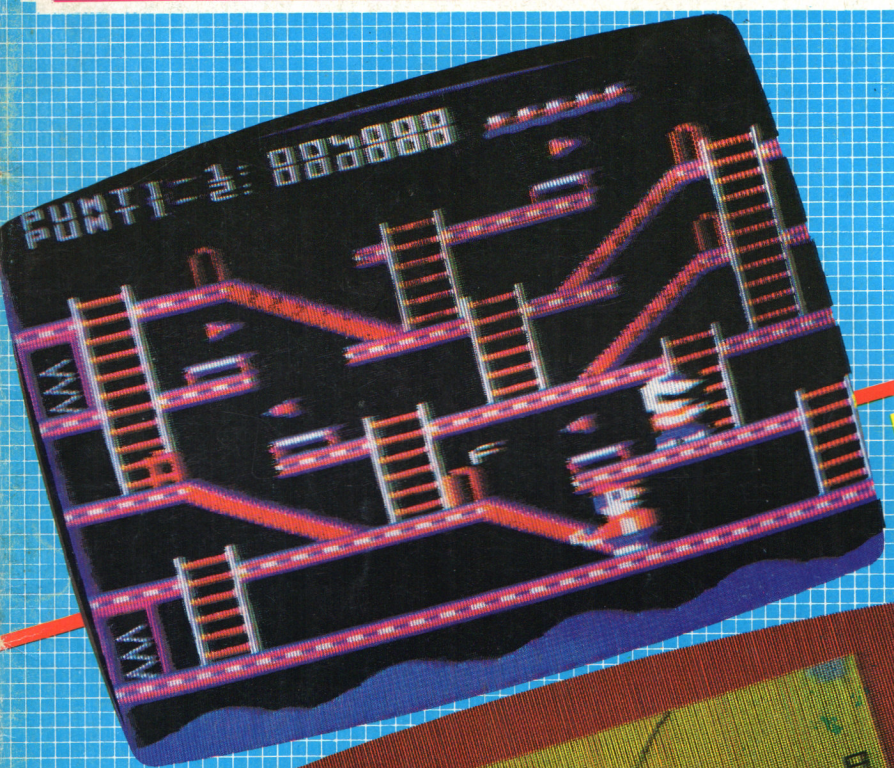
MENSILE - ANNO 1 - N.9

PROGRAM

32 PAGINE A COLORI



LA PRIMA RIVISTA CHE "GIRA" SUL VIC 20 E SULLO SPECTRUM

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Societa' SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 220 del 21-4-84 - Sped. in abb. post. gr. III / 70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

I numeri arretrati di PROGRAM o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

QUANTA SCELTA!

Quando noi della redazione ci siamo messi in caccia di notizie da offrire ai nostri lettori ci siamo accorti quanto sia cresciuto il mondo dell'home computer italiano. Abbiamo visto una miriade di marche meno conosciute lottare contro i mostri sacri Commodore e Sinclair. Certo, questi due nomi sono i veri leoni di un serraglio agguerritissimo ma esistono anche molte altre realtà che non si deve ignorare. Per questa ragione abbiamo inserito nella rivista anche un elenco ragionato delle marche commercializzate in Italia. Manca, lo sappiamo, il discorso prezzi ma la nostra non è paura di dire una cifra. È timore di dare una cifra sbagliata in quanto chi sa perché nel mondo degli home computer si trovano prezzi varianti tantissimo tra una città e l'altra o anche all'interno della stessa metropoli. Nel dubbio, quindi, ci siamo astenuti ma invitiamo i lettori a segnalarci prezzi e trattamenti di favore. Grazie!

VICKISTI LEGGETE QUI!

Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA LO SPECTRUM

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro simpatico «mostro» sta caricando o meno il programma. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite attentamente le istruzioni del manuale. I giochi dedicati allo Spectrum non dovrebbero creare problemi alla memoria del calcolatore. A meno che non sia stata la vostra memoria a dimenticare qualche passaggio di lavoro.

3 Quanta scelta nel mondo dell'home computer italiano!

5 Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta

6 Thunder – Giugnla nera

7 Earth Guardian – Motor

8 Star Bowl – Thunder

9 Safari – Asteroidi

10 Fonzi – Dundee Plutos

IN QUESTO NUMERO

12 Uno, cento, mille home computer

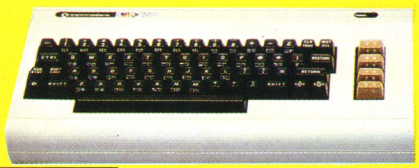
15 Piccola scelta alla guida del nostro computer

21 Il set di caratteri per lo Spectrum

28 Vendo, compro, cerco, trovo

31 Le dieci regole d'oro del programmatore

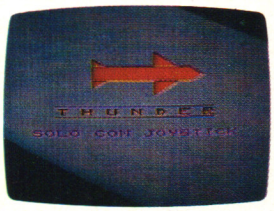
SULLA CASSETTA



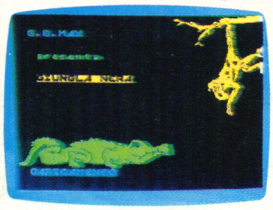
VIC 20 LATO A

SPECTRUM LATO B

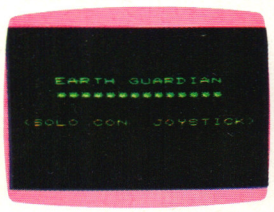
1 THUNDER
Contraerea mortale



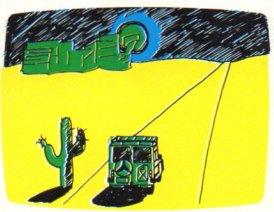
1 GIUNGLA NERA
Caimani nel fiume



2 EARTH GUARDIAN
Missione suicida



2 MOTOR RACE
Corsa americana



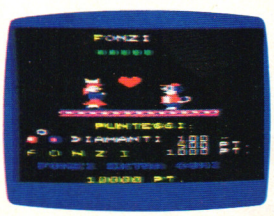
3 STAR BOWL
Il «grande nemico»

3 THUNDER
Griglia nello spazio

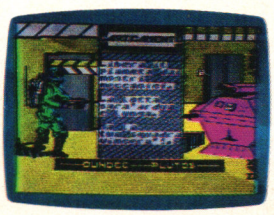
4 SAFARI
A caccia di canguri

4 ASTEROIDI
Una guerra senza tregua

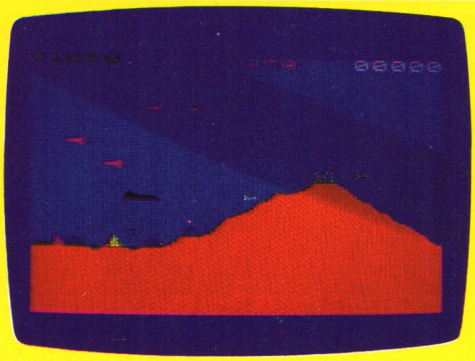
5 FONZI
Un topolino coraggioso



5 DUNDEE PLUTOS
Lotta ai robot



THUNDER

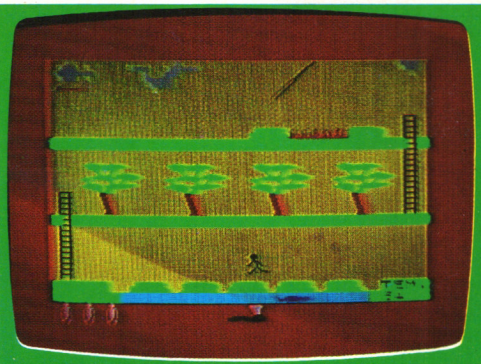


VIC 20

CHE GIOCO E'

Il cacciabombardiere si è infiltrato nel territorio nemico. Ha bombe e missili ma la contraerea è mortale.

GIUNGLA NERA



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Nella Giungla nera il nostro eroe deve superare il fiume infestato dai caimani e abbattere gli ostacoli.

TASTI

8	destra
5	sinistra
7	salta e spacca albero

EARTH GUARDIAN

VIC 20

CHE GIOCO E'

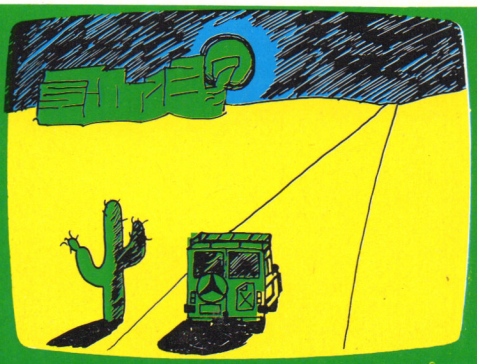
Far la guardia alla Terra è spesso una missione suicida, specie quando attaccano orde di alieni. La sorte pare segnata...

TASTI

JOYSTICK

TUTTI TASTI scudo protettivo

MOTOR RACE



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

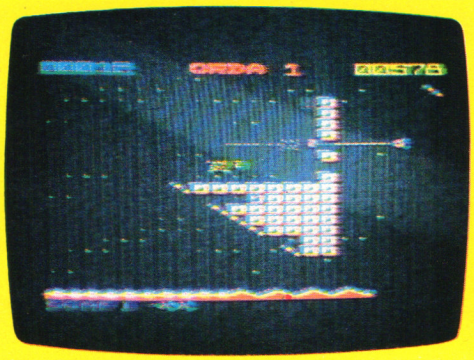
Devi viaggiare lungo l'America per recuperare le nove coppe. Così facendo sarai il campione di Motor Race. Stai attento agli inseguitori e ricordati di fare benzina.

TASTI

da CAPS a BREAK	
alternati	destra/sinistra
Q/P	acceleratore
da A a ENTER	freni

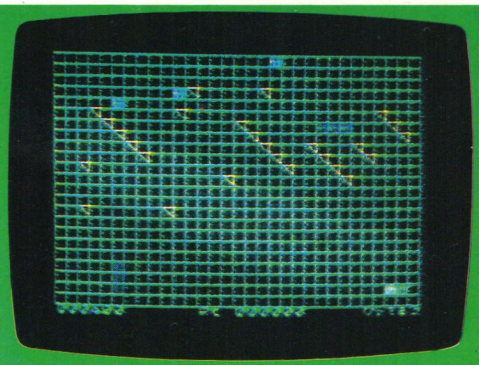
JOYSTICK KEMPSTON

STAR BOWL



VIC 20

THUNDER



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Un gioco a tutto grilletto per colpire soprattutto gli alieni viola e il «Grande Nemico» sino a fare 100 punti.

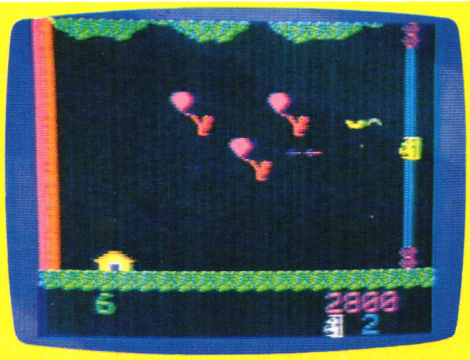
Un rettangolo magico la cui griglia spaziale serve da poligono per la nostra abilità nello sparare il laser termico.

TASTI

JOYSTICK	
F1	alto
F7	basso
SHIFT	fuoco
CTRL	scudi
F5	inizia
HOME	riparte

V/CAPS	sinistra
B/BREAK	destra
H/ENTER	fuoco

SAFARI



VIC 20

ASTEROIDI

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

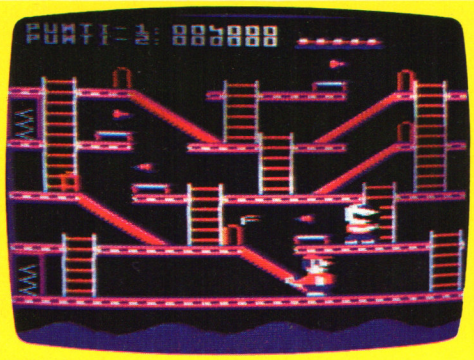
I cacciatori di canguri arrivano dal cielo appesi a palloni areostatici. Per difendere gli animali solo frecce.

Nella terza galassia è in corso una guerra fratricida tra alieni e warriors. Il laser colpisce senza pieta.

TASTI

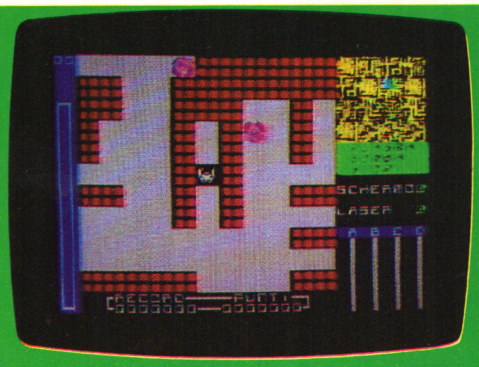
CAPS	sinistra
7	destra
BREAK	fuoco
H	iperspazio

FONZI



VIC 20

DUNDEE PLUTOS



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Un topolino coraggioso rischia la vita per recuperare i diamanti da regalare all'innamorata. Occhio al nome Fonzi.

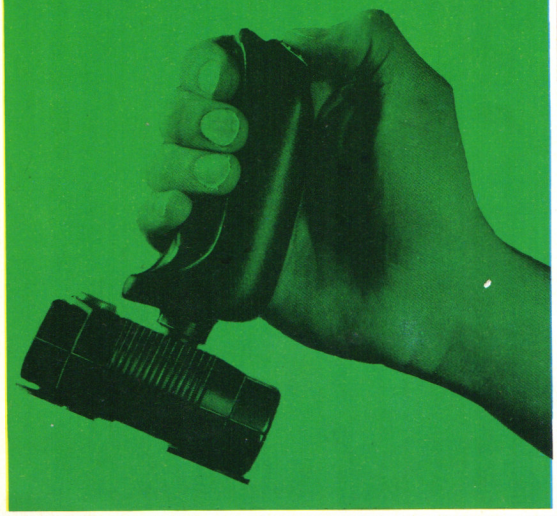
Il pianeta Plutone è infestato da una razza malefica di mostri meccanici che cercano di distruggere ogni forma umana.

TASTI

JOYSTICK

F1	un giocatore
F3	due giocatori
F5	livello gioco

KEMPSTON tasti nel programma



PER LA REDAZIONE DI PROGRAM

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

Io sottoscritto ..... anni.....

abitante a..... in via..... Tel. .....

vi suggerisco di inserire nella rivista più articoli riguardanti

- Tecnica di programmazione
- Listati di giochi
- Listati di «Utilità»
- Novità
- Vita dei club
- Vendita, scambio e acquisto di hardware e software
- Notizie su altri home computer

Qualche altro suggerimento.....

.....

.....

Vorrei inoltre che fosse inserito su Program il seguente gioco (o simile)

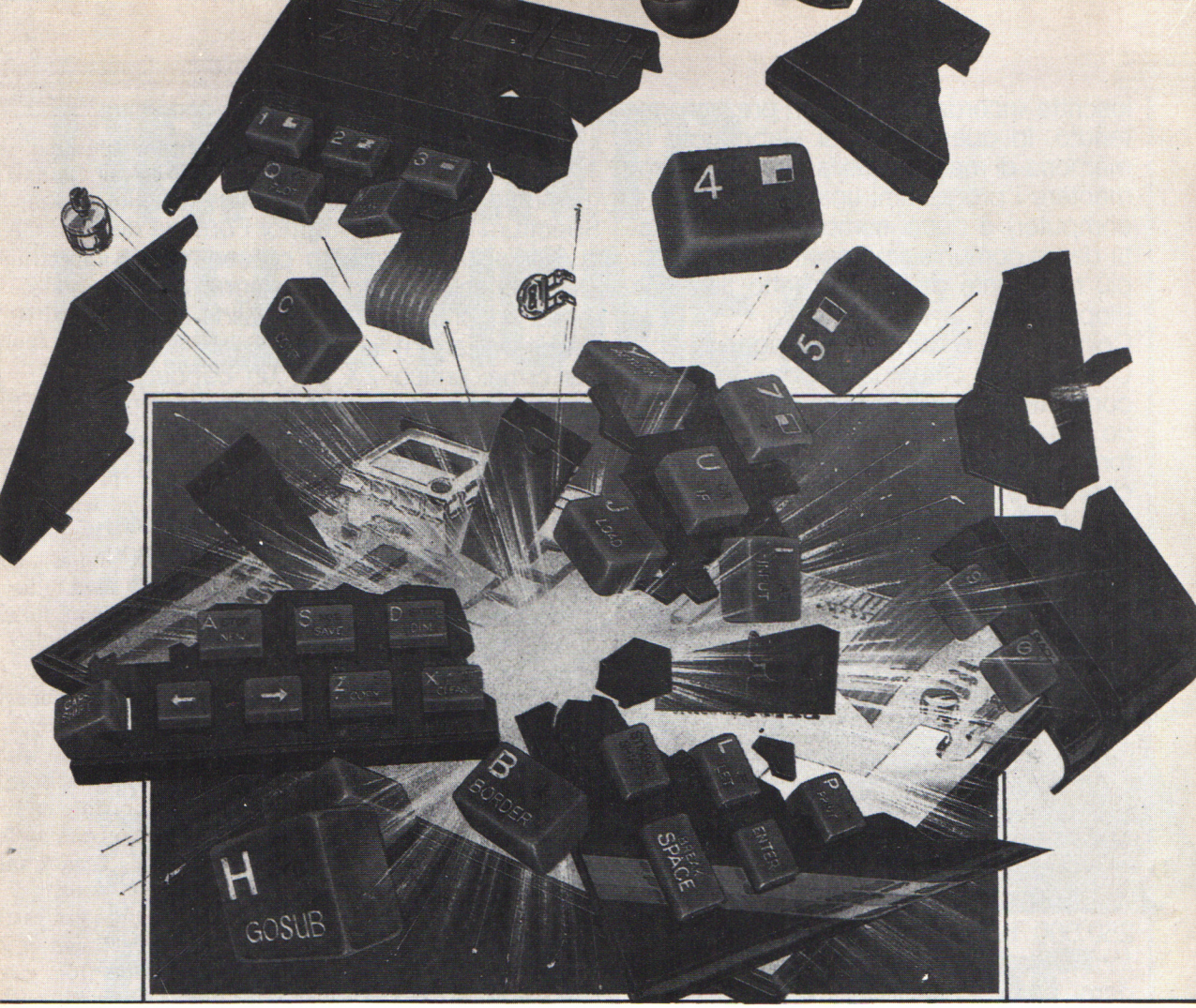
.....

UNA, CENTO, MILLE HOME

COME SCEGLIERE ? QUALE SCEGLIERE

Un computer su ogni scrivania. È il destino «elettronico» di ogni impiegato e il tramonto della generazione dei colletti bianchi di Mills, divenuti ormai, a qualsiasi livello, manager. Attualmente un impiegato su 10 ha a che fare con l'elaboratore. Tra meno di 5 anni ci sarà una work station (stazione elettronica di lavoro) ogni impiegato. Questa rivoluzione tecnologica non si limita però soltanto alla vita lavorativa, ma coinvolge la nostra stessa vita familiare. Nel mondo quest'anno dovrebbero essere venduti home computer (elaboratori da casa, non professionali) per quasi tre miliardi di dollari. Si tratta di computer dalle limitate prestazioni (da uno a 64 K di memoria, cioè l'equivalente di trenta cartelle datti-

loscritte «ricordate») e da un prezzo contenuto. In questo tipo di elaboratore la memoria di massa (quella che deve rammentare i programmi una volta spento il computer) è quasi sempre rappresentata da un comunissimo nastro magnetico, più raramente da un dischetto flessibile (floppy disk).
Coinvolgenti e immani campagne pubblicitarie hanno creato la «febbre dell'home computer» e non c'è ragazzino americano che non digiti sul suo piccolo elaboratore. Anche l'Europa non scherza, tanto che ci si attende per i prossimi due o tre anni tassi di crescita incredibili (Francia +430%, Germania +500%, Gran Bretagna +350%) con vendite annue rispettivamente di 900mila, 2 milioni 200.000 e 2 milioni 400.000 computer. E l'Italia? «L'84 è stato l'anno dell'home computer – afferma orgoglioso Sergio Messa, direttore generale della Commodore italiana –. L'italiano ha imparato a conoscere il computer e i giovani sono rimasti affascinati dalle possibilità che può schiudere loro un piccolo-grande elaboratore». È così letteralmente esploso un mercato che nell'83 la Sirmi aveva valutato in 250.000 home. Come al solito le cifre fornite da fonte aziendale sono da prendere con beneficio d'inventario ma il mercato ha ormai anche da noi un'ampiezza incredibile. La Commodore dichiara di aver venduto al 15 novembre in Italia 750.000 computer tra Vic 20 e Cbm 64 (con una leggera prevalenza per il 64) e già promette novità per i prossimi mesi dell'85: il C 16 e il Plus 4, un passo tecnologico in avanti. Ma per la casa statunitense il salto qualitativo dovrebbe arrivare nell'85 quando sarà presentata in Italia una sventagliata di prodotti della classe personal a prezzi bassi e compatibili con gli standard di mercato oltre che con il passato hardware aziendale.
L'ingrediente principale del successo commerciale degli home resta l'investimento pubblicitario (almeno il 10% del fatturato, quindi diversi miliardi). Discorso analogo per l'altra grande del mercato, la Sinclair, leader in Gran Bretagna dove il fondatore Sir Clive intende produrre 100 mila QL all'anno. «In Italia abbiamo già venduto e installato quasi 250.000 Spectrum – afferma il dottor Fontana della Sinclair – e a marzo presenteremo il QL tutto italianizzato nei programmi». Rimane ancora abbastanza valida (80.000 vendite all'anno) la commercializzazione dell'ormai antico ZX 81, un capostipite per gli home computer, un elaboratore da casa che ha permesso i primi rudimenti di programmazione a quasi tutti gli attuali giovani informatici.
Terza come vendite è la Texas Instruments con il suo TI 99, un home computer tolto dal mercato ma per il quale le software house continuano a sfornare programmi, segno che il modello tecnicamente è ancora valido. Ultimamente ha fatto la sua entrata sul mercato una pattuglia di computer (Bbc, Acorn e Sega tra tutti) di buona penetrazione in Gran Bretagna ma ancora poco conosciuti da noi. Migliore dovrebbe essere il futuro per i computer che adottano lo standard Msx (tra gli altri Sony e Philips) che contano di acquistare fette di mercato puntando molto sull'interscambiabilità del software. Il progetto Msx nasce da due «grandi» del settore (la statunitense Microsoft e la giapponese Ascii) e conta di vendere solo sul mercato nipponico mezzo milione di computer nell'85. Altrettanto si pensa debba accadere in Europa.
L'Italia è presente nel settore degli home soltanto con un modello Olivetti, l'M 10, un portatile con visore a cristalli liquidi che trova la principale applicazione nell'insegnamento dei primi rudimenti di programmazione e nella possibilità di allacciamento alle reti locali per trasmettere dati via telefono. Presentato nel settembre '83, ne sono stati già collocati in Italia circa ventimila. Il dato non è impressionante ma la capillarità della rete di vendita Olivetti sul territorio nazionale dovrebbe garantire a questo «computer casalingo» un successo non dissimile a quello dei fratelli d'Oltreoceano.



TRATTAMI BENE SARO' ETERNO

Il mio nome è Spectrum, ti sarò sempre fedele e prometto di darti pochi grattacapi. Mi raccomando, però, vedi di non trattarmi male, di non mettermi al caldo e soprattutto di non farmi cadere per terra se no finisco come nel disegno...

PICCOLA GUIDA ALLA SCELTA DELL'HOME COMPUTER

BBC MICROCOMPUTER (B)

Produttore:	ACORN COMPUTER
Distributore:	G. RICORDI & C.
Microprocessore:	6502
Ram:	32K
Rom:	32K
Grafica X:	640
Grafica Y:	256
Caratteri:	40x25
Colori max:	16
Tastiera:	QWERTY 73 TASTI
Memoria di massa:	REG. CASS./DRIVE
Linguaggio:	BBC BASIC

ELECTRON

Produttore:	ACORN COMPUTER
Distributore:	G. RICORDI & C.
Microprocessore:	6502
Ram:	32K
Rom:	32K
Grafica X:	640
Grafica Y:	256
Caratteri:	80x25
Colori max:	16
Tastiera:	QWERTY 56 TASTI
Memoria di massa:	REG. ESTERNO
Linguaggio:	BBC BASIC

CPC 464

Produttore:	AMSTRAD
Distributore:	MICROSTAR
Microprocessore:	Z80A
Ram:	64.00
Rom:	32.00
Grafica X:	640
Grafica Y:	200
Caratteri:	80x24
Colori max:	27

Tastiera: QWERTY 74 TASTI
Memoria di massa: REG. CASS. INC.
Linguaggio: BASIC

APPLE IIC

Produttore: APPLE
Distributore: APPLE COMPUTER S.P.A.
Microprocessore: 6502
Ram: 128K
Rom: 16K
Grafica X: 560
Grafica Y: 192
Caratteri: 80x24
Colori max: 16
Tastiera: QWERTY 63 TASTI
Memoria di massa: DRIVE INC.
Linguaggio: APPLESOFT BASIC

APPLE IIE

Produttore: APPLE
Distributore: APPLE COMPUTER S.P.A.
Microprocessore: 6502
Ram: 64K
Rom: 16K
Grafica X: 280
Grafica v: 192
Caratteri: 40x24
Colori max: 16
Tastiera: QWERTY 63 TASTI
Memoria di massa: REG. CASS., DRIVE
Linguaggio: APPLESOFT BASIC

800 XL

Produttore: ATARI
Distributore: ATARI CORP. ITALY
Microprocessore: 6502
Ram: 64K
Rom: 24K
Grafica X: 320
Grafica Y: 192
Caratteri: 40x24
Colori max: 256
Tastiera: QWERTY 62 TASTI
Memoria di massa: REG. CASS./DRIVE
Linguaggio: ATARI BASIC

VG-8000

Produttore: PHILIPS
Distributore: PHILIPS
Microprocessore: Z80
Ram: 32K
Rom: 32K
Grafica X: 256
Grafica Y: 192
Caratteri 40x24
Colori max: 16
Tastiera: QWERTY 72 TASTI
Memoria di massa: REG. CASS.
Linguaggio: BASIC MICROSOFT

AQUARIUS I

Produttore: RADOFIN
Distributore: AEQUE
Microprocessore: Z80A
Ram: 4K
Rom: 8K
Grafica X: 320
Grafica Y: 192
Caratteri: 40x24
Colori max: 16
Tastiera: QWERTY 49 T. (GOMMA)
Memoria di massa: REG. CASS.
Linguaggio: BASIC MICROSOFT

SC-3000

Produttore: SEGA
Distributore: MELCHIONI
Microprocessore: Z80A
Ram: 18K
Rom: 8K
Grafica X: 256
Grafica Y: 192
Caratteri: 32x24
Colori max: 16
Tastiera: QWERTY 64 T. (GOMMA)
Memoria di massa: REG. CASS.
Linguaggio: BASIC II

MZ-711

Produttore: SHARP
Distributore: MELCHIONI COMP.
Microprocessore: Z80A
Ram: 64K
Rom: 6K
Grafica X: 80
Grafica Y: 50
Caratteri: 40x25
Colori max: 8
Tastiera: QWERTY 69 TASTI
Memoria di massa: REG. CASS.
Linguaggio: BASIC

SPECTRUM

Produttore: SINCLAIR RESEARCH

Distributore:	REBIT COMPUTER
Microprocessore:	Z80
Ram:	48K
Rom:	16K
Grafica X:	256
Grafica Y:	196
Caratteri:	32x24
Colori max:	8
Tastiera:	QWERTY 40 T. (GOMMA)
Memoria di massa:	REG. CASS./MICROD.
Linguaggio:	BASIC SINCLAIR

ZX 81

Produttore:	SINCLAIR RESEARCH
Distributore:	REBIT COMPUTER
Microprocessore:	Z80
Ram:	1K
Rom:	8K
Grafica X:	32
Grafica Y:	24
Caratteri:	32x24
Colori max:	0
Tastiera:	QWERTY A MEMBRANA
Memoria di massa:	REG. CASS.
Linguaggio:	BASIC SINCLAIR

ADAM

Produttore:	COLECO
Distributore:	CBS
Microprocessore:	Z80A
Ram:	80K
Rom:	–
Grafica X:	256
Grafica Y:	192
Caratteri:	36x24
Colori max:	16
Tastiera:	QWERTY 75 TASTI
Memoria di massa:	REG. CASS. INC.
Linguaggio:	BASIC APPLE COMPAT

VIC 20

Produttore:	COMMODORE B.M.
Distributore:	COMMODORE IT.
Microprocessore:	6502
Ram:	5K
Rom:	20K
Grafica X:	176
Grafica Y:	158
Caratteri:	22x23
Colori max:	8
Tastiera:	QWERTY 66 TASTI
Memoria di massa:	REG. CASS./DRIVE
Linguaggio:	COMMODORE BASIC

CBM 64 EXECUTIVE

Produttore:	COMMODORE B.M.
Distributore:	COMMODORE IT.
Microprocessore:	6510
Ram:	64K
Rom:	20K
Grafica X:	320
Grafica Y:	200
Caratteri:	40x25
Colori max:	16
Tastiera:	QWERTY 66 TASTI
Memoria di massa:	DRIVE INC.
Linguaggio:	COMMODORE BASIC

CBM 64

Produttore:	COMMODORE B.M.
Distributore:	COMMODORE IT.
Microprocessore:	6510
Ram:	64K
Rom:	20K
Grafica X:	320
Grafica Y:	200
Caratteri:	40x25
Colori max:	16
Tastiera	QWERTY 62 TASTI
Memoria di massa:	REG. CASS./DRIVE
Linguaggio:	COMMODORE BASIC

COMMODORE 16

Produttore:	COMMODORE B.M.
Distributore:	COMMODORE IT.
Microprocessore:	7501
Ram:	16K
Rom:	32K
Grafica X:	320
Grafica Y:	200
Caratteri:	40x25
Colori max:	121
Tastiera:	QWERTY 66 TASTI
Memoria di massa:	REG. CASS./DRIVE
Linguaggio:	COMMODORE BASIC

PLUS 4

Produttore:	COMMODORE B.M.
Distributore:	COMMODORE IT.
Microprocessore:	7501
Ram:	64K
Rom:	32K
Grafica X:	320
Grafica Y:	200
Caratteri:	40x25

Colori max: 121
Tastiera: QWERTY 67 TASTI
Memoria di massa: REG. CASS./DRIVE
Linguaggio: BASIC Z5 MONITOR

HB-75P

Produttore: SONY
Distributore: SONY ITALIA S.P.A.
Microprocessore: COMP. Z80A
Ram: 32.00
Rom: 48.00
Grafica X: 256
Grafica Y: 192
Caratteri: 37x24
Colori max: 16
Tastiera: QWERTY 74 TASTI
Memoria di massa: DATA CARTRIDGE
Linguaggio: BASIC MICROSOFT

HB-55P

Produttore: SONY
Distributore: SONY ITALIA S.P.A.
Microprocessore: COMP. Z80A
Ram: 32.00
Rom: 48.00
Grafica X: 256
Grafica Y: 192
Caratteri: 37x24
Colori max: 16
Tastiera: QWERTY 74 T. (GOMMA)
Memoria di massa: DATA CARTRIDGE
Linguaggio: BASIC MICROSOFT

SVI.728

Produttore: SPECTRAVIDEO I. LTD
Distributore: COMTRAD
Microprocessore: Z80A
Ram: 80.00
Rom: 32.00
Grafica X: 256
Grafica Y: 192
Caratteri: 40x24
Colori max: 16
Tastiera: QWERTY 90 TASTI
Memoria di massa: REG. CASS./DRIVE
Linguaggio: BASIC MICROSOFT

SV 328

Produttore: SPECTRAVIDEO I. LTD
Distributore: COMTRAD
Microprocessore: Z80A
Ram: 80K
Rom: 32K
Grafica X: 256
Grafica Y: 192
Caratteri: 40x24
Colori max: 16
Tastiera: QWERTY 87 TASTI
Memoria di massa: REG. CASS.
Linguaggio: BASIC MICROSOFT

SV 318

Produttore: SPECTRAVIDEO I. LTD
Distributore: COMTRAD
Microprocessore: Z80A
Ram: 32K
Rom: 32K
Grafica X: 256
Grafica Y: 192
Caratteri: 40x24
Colori max: 16
Tastiera: QWERTY 75 T. (GOMMA)
Memoria di massa: REG. CASS.
Linguaggio: BASIC MICROSOFT

LASER 3000

Produttore: VIDEO TECHNOLOGY LTD
Distributore: MELCHIONI
Microprocessore: 6502A
Ram: 64.00
Rom: 24.00
Grafica X: 560
Grafica Y: 192
Caratteri: 40x24
Colori max: 8
Tastiera: QWERTY 81 TASTI
Memoria di massa: REG. CASS./DRIVE
Linguaggio: BASIC MICROSOFT

YC 64

Produttore: YASHICA
Distributore: FOWA PROFESSIONAL
Microprocessore: Z80A
Ram: 64K
Rom: 32K
Grafica X: 256
Grafica Y: 192
Caratteri: 32x24
Colori max: 16
Tastiera: QWERTY 72 TASTI
Memoria di massa: REG. CASS.
Linguaggio: BASIC MICROSOFT

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA IL N° 3

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI AFFASCINANTI GIOCHI PER IL VOSTRO

VIC 20 E SPECTRUM 48 K.

DA NON PERDERE!

MENSILE - ANNO 1 - N.3

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI GIOCHI CHE GIRANO SUL VIC 20

E SU OGNI SPECTRUM

32 PAGINE TUTTE A COLORI

FACCIAMOCI UN SET DI CARATTERI PER LO SPECTRUM

Tutti sanno che lo Spectrum ha un'altissima possibilità di ottenere caratteri standard e grafici. Per chi è appassionato di programmazione ma è anche un po' pigro e non ha quindi voglia di stare a spulciare tutto il suo manualone di istruzioni presentiamo il set di caratteri dello Spectrum, listato in ordine crescente di codice. Riportiamo anche il codice decimale e quello esadecimale.
In questo lungo listato di set riportiamo pure le istruzioni che verrebbero eseguite dal nostro caro Z80 se si mettesse a interpretare il codice di un carattere come un proprio codice di istruzione. Poiché molte istruzioni dello Z80 sono formate da 2 bytes (il primo è CBh oppure EDh) abbiamo indicato anche le istruzioni corrispondenti partendo dal presupposto che il codice del carattere venga preceduto da uno dei due prefissi. Buona lettura!

Codice	*Carattere*	*Hex*	*Assembler Z80*	*- dopo CB*	*- dopo ED*
0	non usati	00	nop	rlc b	
1		01	ld bc,NN	rlc c	
2		02	ld (bc),a	rlc d	
3		03	inc bc	rlc e	
4		04	inc b	rlc h	
5		05	dec b	rlc l	
6	virgola della **PRINT**	06	ld b,N	rlc (hl)	
7	**EDIT**	07	rlca	rlc a	
8	cursore a sinistra	08	ex af,af'	rrc b	
9	cursore a destra	09	add hl,bc	rrc c	
10	cursore su	0A	ld a,(bc)	rrc d	
11	cursore giù	0B	dec bc	rrc e	
12	**DELETE**	0C	inc c	rrc h	
13	**ENTER**	0D	dec c	rrc l	
14	numero	0E	ld c,N	rrc (hl)	

Codice	*Carattere*	*Hex*	*Assembler Z80*	*- dopo CB*	*- dopo ED*
15	non usato	0F	rrca	rrc a	
16	car. controllo **INK**	10	djnz DIS	rl b	
17	car. controllo **PAPER**	11	ld de,NN	rl c	
18	car. controllo **FLASH**	12	ld (de),a	rl d	
19	car. controllo **BRIGHT**	13	inc de	rl e	
20	car. controllo **INVERSE**	14	inc d	rl h	
21	car. controllo **INVERSE**	15	dec d	rl l	
22	car. controllo **OVER**	16	ld d,N	rl (hl)	
23	car. controllo **AT**	17	rla	rl a	
24	car. controllo **TAB**	18	jr DIS	rr b	
25		19	add hl,de	rr c	
26		1A	ld a,(de)	rr d	
27		1B	dec de	rr e	
28	non usati	1C	inc e	rr h	
29		1D	dec e	rr l	
30		1E	ld e,N	rr (hl)	
31		1F	rra	rr a	
32	spazio	20	jr nz,DIS	sla b	
33	!	21	ld hl,NN	sla c	
34	"	22	ld (NN),hl	sla d	
35	#	23	inc hl	sla e	
36	$	24	inc h	sla h	
37	%	25	dec h	sla l	
38	&	26	ld h,N	sla (hl)	
39	'	27	daa	sla a	
40	(	28	jr z,DIS	sra b	
41	)	29	add hl,hl	sra c	
42	*	2A	ld hl,(NN)	sra d	
43	+	2B	dec hl	sra e	
44	,	2C	inc l	sra h	
45	—	2D	dec l	sra l	
46	.	2E	ld l,N	sra (hl)	
47	/	2F	cpl	sra a	
48	0	30	jr nc,DIS		
49	1	31	ld sp,NN		
50	2	32	ld (NN),a		
51	3	33	inc sp		
52	4	34	inc (hl)		
53	5	35	dec (hl)		
54	6	36	ld (hl),N		
55	7	37	scf		
56	8	38	jr c, DIS	srl b	
57	9	39	add hl,sp	srl c	
58	:	3A	ld a,(NN)	srl d	
59	;	3B	dec sp	srl e	
60	<	3C	inc a	srl h	
61	=	3D	dec a	srl l	

Codice	*Carattere*	*Hex*	*Assembler Z80*	*- dopo CB*	*- dopo ED*
62	>	3E	ld a,N	srl (hl)	
63	?	3F	ccf	srl a	
64	@	40	ld b,b	bit 0,b	in b,(c)
65	A	41	ld b,c	bit 0,c	out (c),b
66	B	42	ld b,d	bit 0,d	sbc hl,bc
67	C	43	ld b,e	bit 0,e	ld (NN),bc
68	D	44	ld b,h	bit 0,h	neg
69	E	45	ld b,l	bit 0,l	retn
70	F	46	ld b,(hl)	bit 0,(hl)	im 0
71	G	47	ld b,a	bit 0,a	ld i,a
72	H	48	ld c,b	bit 1,b	in c,(c)
73	I	49	ld c,c	bit 1,c	out (c),c
74	J	4A	ld c,d	bit 1,d	adc hl,bc
75	K	4B	ld c,e	bit 1,e	ld bc,(NN)
76	L	4C	ld c,h	bit 1,h	
77	M	4D	ld c,l	bit 1,l	reti
78	N	4E	ld c,(hl)	bit 1,(hl)	
79	O	4F	ld c,a	bit 1,a	ld r,a
80	P	50	ld d,b	bit 2,b	in d,(c)
81	Q	51	ld d,c	bit 2,c	out (c),d
82	R	52	ld d,d	bit 2,d	sbc hl,de
83	S	53	ld d,e	bit 2,e	ld (NN),de
84	T	54	ld d,h	bit 2,h	
85	U	55	ld d,l	bit 2,l	
86	V	56	ld d,(hl)	bit 2,(hl)	im 1
87	W	57	ld d,a	bit 2,a	ld a,i
88	X	58	ld e,b	bit 3,b	in e,(c)
89	Y	59	ld e,c	bit 3,c	out (c),e
90	Z	5A	ld e,d	bit 3,d	adc hl,de
91	[	5B	ld e,e	bit 3,e	ld de,(NN)
92	/	5C	ld e,h	bit 3,h	
93	]	5D	ld e,l	bit 3,l	
94	↑	5E	ld e,(hl)	bit 3,(hl)	im 2
95	—	5F	ld e,a	bit 3,a	ld a,r
96	£	60	ld h,b	bit 4,b	in h,(c)
97	a	61	ld h,c	bit 4,c	out (c),h
98	b	62	ld h,d	bit 4,d	sbc hl,hl
99	c	63	ld h,e	bit 4,e	ld (NN),hl
100	d	64	ld h,h	bit 4,h	
101	e	65	ld h,l	bit 4,l	
102	f	66	ld h,(hl)	bit 4,(hl)	
103	g	67	ld h,a	bit 4,a	rrd
104	h	68	ld l,b	bit 5,b	in l,(c)
105	i	69	ld l,c	bit 5,c	out (c),l
106	j	6A	ld l,d	bit 5,d	adc hl,hl
107	k	6B	ld l,e	bit 5,e	ld hl,(NN)
108	l	6C	ld l,h	bit 5,h	
109	m	6D	ld l,l	bit 5,l	
110	n	6E	ld l,(hl)	bit 5,(hl)	
111	o	6F	ld l,a	bit 5,a	rld

Codice	*Carattere*		*Hex*	*Assembler Z80*	*- dopo CB*	*- dopo ED*
112	p		70	ld (hl),b	bit 6,b	in f,(c)
113	q		71	ld (hl),c	bit 6,c	
114	r		72	ld (hl),d	bit 6,d	sbc hl,sp
115	s		73	ld (hl),e	bit 6,e	ld (NN),sp
116	t		74	ld (hl),h	bit 6,h	
117	u		75	ld (hl),l	bit 6,l	
118	v		76	halt	bit 6,(hl)	
119	w		77	ld (hl),a	bit 6,a	
120	x		78	ld a,b	bit 7,b	in a,(c)
121	y		79	ld a,c	bit 7,c	out (c),a
122	z		7A	ld a,d	bit 7,d	adc hl, sp
123	{		7B	ld a,e	bit 7,e	ld sp,(NN)
124	|		7C	ld a,h	bit 7,h	
125	}		7D	ld a,l	bit 7,l	
126	~		7E	ld a,(hl)	bit 7,(hl)	
127	©		7F	ld a,a	bit 7,a	
128	□		80	add a,b	res 0,b	
129	◔		81	add a,c	res 0,c	
130	◩		82	add a,d	res 0,d	
131	▬		83	add a,e	res 0,e	
132	◪		84	add a,h	res 0,h	
133	◨		85	add a,l	res 0,l	
134	▚		86	add a,(hl)	res 0,(hl)	
135	▄		87	add a,a	res 0,a	
136	◮		88	adc a,b	res 1,b	
137	▞		89	adc a,c	res 1,c	
138	◧		8A	adc a,d	res 1,d	
139	▙		8B	adc a,e	res 1,e	
140	▀		8C	adc a,h	res 1,h	
141	▜		8D	adc a,l	res 1,l	
142	▛		8E	adc a,(hl)	res 1,(hl)	
143	■		8F	adc a,a	res 1,a	
144	(a)		90	sub b	res 2,b	
145	(b)		91	sub c	res 2,c	
146	(c)		92	sub d	res 2,d	
147	(d)		93	sub e	res 2,e	
148	(e)		94	sub h	res 2,h	
149	(f)		95	sub l	res 2,l	
150	(g)		96	sub (hl)	res 2,(hl)	
151	(h)	caratteri	97	sub a	res 2,a	
152	(i)	grafici	98	sbc a,b	res 3,b	
153	(j)	definiti	99	sbc a,c	res 3,c	
154	(k)	dall'utente	9A	sbc a,d	res 3,d	
155	(l)		9B	sbc a,e	res 3,e	
156	(m)		9C	sbc a,h	res 3,h	
157	(n)		9D	sbc a,l	res 3,l	
158	(o)		9E	sbc a,(hl)	res 3,(hl)	
159	(p)		9F	sbc a,a	res 3,a	
160	(q)		A0	and b	res 4,b	ldi
161	(r)		A1	and c	res 4,c	cpi

Codice	Caratttere		Hex	Assembler Z80	- dopo CB	- dopo ED
162	(s)	caratteri grafici definiti dall'utente	A2	and d	res 4,d	ini
163	(t)		A3	and e	res 4,e	outi
164	(u)		A4	and h	res 4,h	
165	**RND**		A5	and l	res 4,l	
166	**INKEY$**		A6	and (hl)	res 4,(hl)	
167	**PI**		A7	and a	res 4,a	
168	**FN**		A8	xor b	res 5,b	ldd
169	**POINT**		A9	xor c	res 5,c	cpd
170	**SCREEN$**		AA	xor d	res 5,d	ind
171	**ATTR**		AB	xor e	res 5,e	outd
172	**AT**		AC	xor h	res 5,h	
173	**TAB**		AD	xor l	res 5,l	
174	**VAL$**		AE	xor (hl)	res 5,(hl)	
175	**CODE**		AF	xor a	res 5,a	
176	**VAL**		B0	or b	res 6,b	ldir
177	**LEN**		B1	or c	res 6,c	cpir
178	**SIN**		B2	or d	res 6,d	inir
179	**COS**		B3	or e	res 6,e	otir
180	**TAN**		B4	or h	res 6,h	
181	**ASN**		B5	or l	res 6,l	
182	**ACS**		B6	or (hl)	res 6,(hl)	
183	**ATN**		B7	or a	res 6,a	
184	**LN**		B8	cp b	res 7,b	lddr
185	**EXP**		B9	cp c	res 7,c	cpdr
186	**INT**		BA	cp d	res 7,d	indr
187	**SQR**		BB	cp e	res 7,e	otdr
188	**SGN**		BC	cp h	res 7,h	
189	**ABS**		BD	cp l	res 7,l	
190	**PEEK**		BE	cp (hl)	res 7,(hl)	
191	**IN**		BF	cp a	res 7,a	
192	**USR**		C0	ret nz	set 0,b	
193	**STR$**		C1	pop bc	set 0,c	
194	**CHR$**		C2	jp nz,NN	set 0,d	
195	**NOT**		C3	jp NN	set 0,e	
196	**BIN**		C4	call nz,NN	set 0,h	
197	**OR**		C5	push bc	set 0,l	
198	**AND**		C6	add a,N	set 0,(hl)	
199	<=		C7	rst 0	set 0,a	
200	>=		C8	ret z	set 1,b	
201	<>		C9	ret	set 1,c	
202	**LINE**		CA	jp z,NN	set 1,d	
203	**THEN**		CB		set 1,e	
204	**TO**		CC	call z,NN	set 1,h	
205	**STEP**		CD	call NN	set 1,l	
206	**DEF FN**		CE	adc a,N	set 1,(hl)	
207	**CAT**		CF	rst 8	set 1,a	
208	**FORMAT**		D0	ret nc	set 2,b	
209	**MOVE**		D1	pop de	set 2,c	
210	**ERASE**		D2	jp nc,NN	set 2,d	
211	**OPEN#**		D3	out (N),a	set 2,e	

Codice	*Carattere*	*Hex*	*Assembler Z80*	*- dopo CB*	*- dopo ED*
212	**CLOSE#**	D4	call nc,NN	set 2,h	
213	**MERGE**	D5	push de	set 2,l	
214	**VERIFY**	D6	sub N	set 2,(hl)	
215	**BEEP**	D7	rst 16	set 2,a	
216	**CIRCLE**	D8	ret c	set 3,b	
217	**INK**	D9	exx	set 3,c	
218	**PAPER**	DA	jp c,NN	set 3,d	
219	**FLASH**	DB	in a,(N)	set 3,e	
220	**BRIGHT**	DC	call c,NN	set 3,h	
221	**INVERSE**	DD	precede le istruzioni relative al registro ix	set 3,l	
222	**OVER**	DE	sbc a,N	set 3,(hl)	
223	**OUT**	DF	rst 24	set 3,a	
224	**LPRINT**	E0	ret po	set 4,b	
225	**LLIST**	E1	pop hl	set 4,c	
226	**STOP**	E2	jp po,NN	set 4,d	
227	**READ**	E3	ex (sp),hl	set 4,e	
228	**DATA**	E4	call po,NN	set 4,h	
229	**RESTORE**	E5	push hl	set 4,l	
230	**NEW**	E6	and N	set 4,(hl)	
231	**BORDER**	E7	rst 32	set 4,a	
232	**CONTINUE**	E8	ret pe	set 5,b	
233	**DIM**	E9	jp (hl)	set 5,c	
234	**REM**	EA	jp pe,NN	set 5,d	
235	**FOR**	EB	ex de,hl	set 5,e	
236	**GO TO**	EC	call pe,NN	set 5,h	
237	**GO SUB**	ED		set 5,l	
238	**INPUT**	EE	xor N	set 5,(hl)	
239	**LOAD**	EF	rst 40	set 5,a	
240	**LIST**	F0	ret p	set 6,b	
241	**LET**	F1	pop af	set 6,c	
242	**PAUSE**	F2	jp p,NN	set 6,d	
243	**NEXT**	F3	di	set 6,e	
244	**POKE**	F4	call p,NN	set 6,h	
245	**PRINT**	F5	push af	set 6,l	
246	**PLOT**	F6	or N	set 6,(hl)	
247	**RUN**	F7	rst 48	set 6,a	
248	**SAVE**	F8	ret m	set 7,b	
249	**RANDOMIZE**	F9	ld sp,hl	set 7,c	
250	**IF**	FA	jp m,NN	set 7,d	
251	**CLS**	FB	ei	set 7,e	
252	**DRAW**	FC	call m,NN	set 7,h	
253	**CLEAR**	FD	precede le istruzioni relative al registro iy	set 7,l	
254	**RETURN**	FE	cp N	set 7,(hl)	
255	**COPY**	FF	rst 56	set 7,a	

sci

E' IN EDICOLA

AVVENTURA

Con gli sci in terre lontane

AGONISMO

Tutti i campioni della scena mondiale

TURISMO

Le discese tre stelle

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.

● Cerco Commodore Vic 20 + registratore + joystick prezzo non superiore a L. 230.000
Oppure a L. 270.000 con espansione di 16K
Bomo Roberto - Via Mazara, 18 - Sulmona (AQ) - 0864/52653 - Anni 15

● Vendo atari 2600 in ottimissime conizioni o cambio con CBM 64 o 7X Spectrum 16 K. I giochi sono: Dechatlon, Space Invaders Giugle Unt, Maze Lrare, Pochemix, Ms Pacmon, Donkei Kong, E.T. Spiderman. «Il tutto a sole L. 400.000 Graze. Aldredo Bonanni - Via Badoere, 67 - Roma - Tel. 5140252 - Anni 37

● Vendo - Cambio per C.BM. 64 più di 50 giochi/utily.
Telefonare a Budai Fabio (ore serali): 339431 (prefisso 011) o a Mastrocola Luca (dopo le 16,30); 3095469 (prefisso 011) prezzi stracciati!

● Vendo consolle intellivision + cassette: atlantis, space Armada, space Battle, triple action, auto racing; soccer, tennis, star strike, poker e blackjack, Basketball tutto a L. 450.000 (ottimo stato) con imballo.
Scognamiglio Ciro - Via G. Semmola, 11 - Ercolano (NA) 80056 - Tel. 081/7392390

● Vendo per L. 20.000 o scambio 4° qualsiasi altra cartuccia le Cartdrige Number Nabber - Shape Grabber per Vic 20, scrivere solo se interessati
Alessandro Di Palmo - Via Garibaldi, 23 - 13015 Crevacuore (VC)

● Vendo cassetta con circa 20 giochi tra cui: il fantasma o la borsa o la vita golf, paroliere e altri a L. 10.000. Cerco inoltre espansivo a 16 K a prezzo basso
Alessandro - Via Labriola, 3 - Carrara - Tel. 0585/51764

● Cerco espansione di memoria 8 K o 16 K per Vic 20. A prezzi scontati.
Paolo Gianolla - Via Capograssa, 16 - 04010 B.S. Michele (LT) - Tel. 0773/250008 dopo le 19.00

● Vendo per Commodore 64 a prezzi bassissimi programmi su nastro. Posseggo qualche utility e molti giochi in L.M. tra cui Manic Miner, Blue mas, car action, Night mission, pole position, Pijeline, ecc.
Franca Fjodor - Via Rubicone, 14 - Torrette Ancona - Tel. 880107 - Età 15

● Vendo circuiti stampati usati a prezzi modici
Passavanti Pierluigi - C.so Langhe, 51 - Alba - Tel. 0173/33194

● Vendo - scambio programmi per CBM 64 e Spectrum 48 K tutti in caricamento rapido, meno di 2 minuti!!!
Possibilmente zona dell'aquila
Giordani Alessandro - Via Vico P. Cenze, 4 - L'Aquila (AQ) - Tel. 0862/25237

● Vendo Leonardo bib o gig o Hanimex nuovo a L. 160.000 + 25.000 L. a gioco calcio, tennis, crazy Gabler, Robot killer, Space Vultures space squadreas o tutte insieme a L. 135.000. Vendo anche gioco-orologio combat a L. 15.000.
Cafuto Gaetano - Via Luigi Caldieri, 132 - Napoli - Tel. 081/644683 (ore serali)

● Vendo commodore Vic 20 più registratore come nuovi, più 3 cartucce, più 11 cassette vari giochi a L. 300.000.
Luca Fornari - Via Veneto, 33 - 29100 Piacenza - Tel. 0523/20103 (ore pasti)

● Cerco interessato disposto a cambiare il suo CBM 64 con il mio Sinclair Spectrum 48K + registratore + 150 programmi di tutti i generi (wold processor, scacchi, tennis, football, flipper, hobbit, grlax ecc.)
Luigi Pachì - Viale Jenner, 49 - Milano - Tel. 02/6883198

● Vendo come nuovo, ancora imballato, sinclair ZX 81 - completo di cavetti - alimentatore e manuale - Prezzo L. 80.000 regalo a chi lo acquista «guida al Sinclair ZX 81» valore commerciale L. 16.500)
Luigi Pachì - V.le Jenner, 49 - Milano - 02/6883198

● Vendo Vic 20 + regativi Cavetti + manuale con istruzioni in italiano + espansione da 16 K L. 250.000 solo interessati (ore pasti)
Cristiano Giovannini - Marconi, 9 - Trieste - Tel. 040/569936

● Vendo a prezzi stracciati programmi per Vic 20
Sergio Marchese - Via G. Ricciardi, 12/B - Chieti Scalo - Tel. 0871/54612

● Vendo interfaccia programmabile Tenkolek per Spectrum corredata di istruzioni italiano inglese e cartelline pro memoria prezzo L. 90.000 trattabili.
Landini Andrea - Via Lino Bonardi - Gualtieri (R.E.) - Tel. 0522/834451 - Anni 15

● Vendo 4 cartucce per Vic 20 dei seguenti giochi: Garden Wars, Mole Attack, Sargon II Chess e Money Wars, tutto a lire 100.000. Telefonare ore pasti a:
Renato Curatelli - Via Puglia, 63 - Policoro (MT) - Tel. 0835/973036 - Anni 13

● Vendo programmi per CBM 64 ZX spectrum 48 K16K e Vic

20 con (8 L di espansione) e inespanso a prezzi eccellenti solo L. 2.500 + spese postali. Ne possiedo di attimi.
Vicari Andrea - Via Voltone, 52 - Rep. S. Marino - Tel. 0541/991716

• Cerco espansione di memoria per Vic 20 da 32K Ram e, inoltre, vendo videogioco Leonardo Gig o Hanimex con 3 cassette a L. 100.000. Tel. Gianandrea - Tel. 02/2822949 (ore ufficio)

• Vendo per Commodore 64: giochi fra cui: Decathlon (L. 10.000), monopoli, Falcon Patrol e altri 100 tutti a L. 5000 1 cadauno. Vendo anche utiliti come Simons Basic con Turbo a sole L. 20.000, oppure turbo con Screen Graphix ancora a L. 20.000. Sono i prezzi più bassi che non troverete mai. Si vendono tutti su cassetta a disco.
Michele Ingiardi - V.le Rimembranze, 52 - Sergnano (CR) Tel. 0373/41897

• Cerco copia dei numeri 5 e 6 di Commodore Computer Club
Spada Franco - Via Fardella, 444 - 91100 Trapani - Tel. 0923/22301-20087

• Vendo giochi e utility stupendi per CBM 64 e cassette «Space Armada» e «Sub Hunt» per Intellivision. Prezzi stracciatissimi. Tratto solo con la provincia di Milano.
Pesenti Francesco - Res. Portici, 742 - Milano 2 (Segrate) 20090 - Tel. 02/2139136

• Vendo Commodore Vic 20 fantastico e funzionale con o senza: registratore, espansione 3K/8K/16K, Cartrige Turbo Tape, e regala 300 videogiochi e utiliti varie con programmi da 8K, 16K e Base
Angelo Preatoni - Via Aurelia, 198 - Ceriale (SV) - Tel. 0182/90346

• Vendo per ZX Spectrum 16/48K eccezionali programmi su cassetta. Oltre 250 titoli, anche listati. A L. 500 cad.
Riccardo Di Nuzzo - Via Del Cigno, 54 - Rimini (Fo) 47037 - Tel. 777138 - Anni 14

• Vendo espansione 16K per Vic 20 a L. 100.000 non trattabili, telefonare ore pasti e chiedere Di Mario.
Mario Lombardi - Via Palmanova, 209 - Milano - Tel. 2567039

• Vendo programmi per Vic 20 (senza espansioni) di giochi musica, a l. 1000-1500.
Scrivere o telefonare a:
Alessandro Sammaro - Via Giuseppe Borsalino, 54 - Roma - Tel. 06/2691778

• Vendo Vic 20, 5 mesi di vita usato 4 o 5 volte, in più espansione a 3K 16K 24K 32K selezionabili + 4 cassette di giochi + registratore + 80 riviste per Computer + 70 videogiochi su nastro il tutto a sole L. 600.000
Giorgio Andreolletti - Via Andrea Doria, 17 - Gallarate (Varese) - Tel. 0331/797740 - Anni 16

• Vendo cassette contenenti

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome.....**Indirizzo**.....

Città.....**Telefono**.....**Anni** .....

15 giochi in L.M. per il Vic 20, a L. 15.000. Tutti giochi bellissimi che sfruttano al massimo e in meglio la memoria base.
Eugenio Ingoglia - C/da Marcato - Partanna (TP) - Tel. 0924/88053

• Vendo bellissimi programmi per SX Spectrum originali inglesi a prezzi veramente bassi (Manic Miner L. 5.000) alcuni dei quali ancora inediti per il mercato italiano (soccer) sconti per acquisti superiori di 10 programmi. Scrivere o telefonare dalle 14 alle 18 per ricevere gratuitamente la lista.
Gentina Pietro - Via Romagna 29/c - Cinisello 20092 (MI) Tel. 02/6177272

• Vendo e scambio giochi per Vic 20 e CBM 64 a prezzi stracciati L. 800 l'uno per il Vic 20 e L. 1.500 per il CBM 64. Per chi compra più di 20 giochi eccezionale sconto. Telefonare a:
Luca Calamita - Corso Resina, 360 - Ercolano (NA) - Tel. 081/7321483

• Vendo programmi per CBM 64 ZX Spectrum 16K 48K e Vic 20 anche con 8K di espansione. Assicura prezzi eccezionali!! Possiedo programmi di tutti i tipi
Forcellini Christian - Via Voltone, 52 - Rep. S. Marino - Tel. 0541/992746

• Cerco espansione da 8K o 16K x Vic 20. Sono disposto a comperare a prezzi modici o a scambiare con la cartuccia «Gore» + joystick «crack shot» in perfetto stato
Marcato Massimo - Via Velo 51ª - Bassano del Grappa (VI) - Tel. 0424/34988

• Cerco espansioni per Vic 20 da 8K-16K-18K a prezzi trattabili.
Enrico Lovato Maria - Castegnero - Via Ponte, 51 - Vicenza - Tel. 0444/729124

Cambio cartucce «The Count» «Adventure Land» con altre cartucce no Scott Adams
Telefonare ore ufficio e chiedere di Maurizio o scrivere seguente indirizzo
Maurizio Bagordo - C.so Roma, 73 - Moncalieri (TO) - Tel. 7495632 - Anni 21

• Vendo Vic 20 + registratore C2N + espansione di memoria 16 Kram + cartuccia gioco radar ratrace e vario software, il tutto ancora nuovo all'eccezionale prezzo di L. 300.000
Crippa Alberto - P.zza Roma, 37 - Giusanno 20034 - Tel. 0362/850596 - Anni 14

• Vendo programmi per Vic 20 (espanso - inespanso) programmi su carta e su cassetta. Per ricevere il catalogo dei giochi, inviatemi L. 500 in francobolli
Alberto Frabetti - Via Ricciarelli, 139 - Ferrara - Tel. 0523/61034 - Anni 18

• Vendo circa 200 Programmi per C64 (calcio, basket, decatlon, simon Basic, Sintetizzatore vocale, ecc.) a prezzi bassissimi. Cerco inoltre utility (soprattutto Magie Desk) e giochi solo di ottimo livello a prezzi non troppo elevati
Giuseppe - Altamura - 75025 Policoro (MT) - Tel. 0835/971863

• Vendo Spectrum 48 K + Stampante seikosha GP 50S + interfaccia joystick programmabile + cassette o (con + di 100 programmi) + cavi e trasformatori + manuali + 2 libri sul Basic a tutto a 850.000
Matteo Minellano - Via S. Giuseppe, 3 - Triuggio (MI) - Tel. 0362/970664- Anni 15

AI LETTORI

Questo di Program e Specialprogram è un preciso invito a fare della rivista la «vostra rivista» mandandoci programmi, giochi, Utilità, consigli. Vi chiediamo pertanto di mandarci quanto prima cassette e listati originali affinché la redazione a suo insindacabile giudizio ne decida la pubblicazione e premi con 100.000 lire ogni listato pubblicato e con 300.000 quei giochi o Utilità che sianò stati inseriti in cassetta. Vi chiediamo anche di inviare assieme ai listati una cassetta dimostrativa del gioco o dell'Utilità per evitarci di spremerci le meningi in operazioni di decrittazione di ciò che ci avrete inviato. Il programma o i listati che ci invierete devono anche essere sommariamente descritti in modo da farci capire l'obiettivo del gioco o dell'utility. Ci raccomandiamo anche che si tratti di programmi che «girino» correttamente su uno dei computer che tratta la nostra rivista, evitando quindi quelli per altri computer. Grazie

la redazione

LE DIECI REGOLE D'ORO DEL PROGRAMMATORE DI PROGRAM

1

Manda la cassetta su cui «gira» il gioco di cui ha inviato il listato

2

Ricorda di fare un listato chiaro, senza rigacci o sbavature, possibilmente servendosi di una buona stampante

3

Quando manda più programmi fa listati e cassette differenti

4

Specifica subito per quale computer ha lavorato

5

Inserisce in un angolo del listato e sulla cassetta il suo nome

6

Invia in un foglio a parte anche nome, cognome, indirizzo, numero telefonico, codice fiscale e data di spedizione per aiutarci a pagargli in fretta la collaborazione

7

Aggiunge sempre qualche descrizione di quanto ha mandato

8

Evita programmi troppo lunghi da digitare

9

Specifica le configurazioni richieste dal gioco, indicando memoria, necessità di periferiche, particolarità

10

Invia soltanto materiale originale

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N.10 DI

PROGRAM

CON ALTRI
10 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI CHE
GIRANO SUL "VIC 20"
E SULLO "SPECTRUM"

ASSOLUTAMENTE
DA NON
PERDERE!!